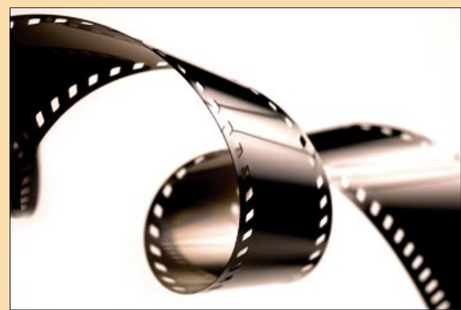
Adobe Photoshop Lightroom 1.3

Digitale doka



Speciaal voor fotografen die een massa foto's schieten, maar een punthoofd krijgen van complexe programma's als Photoshop, heeft Adobe Lightroom op de markt gebracht. Foto's aan de lopende band beheren, corrigeren en optimaliseren is een kolfje naar de hand van deze nieuwkomer. DIRK SCHOOFS

WAT DOEN WE?
- FOTO'S BEHEREN EN BEWERKEN

WAARMEE?
- ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM

HOELANG?
- EEN UUR

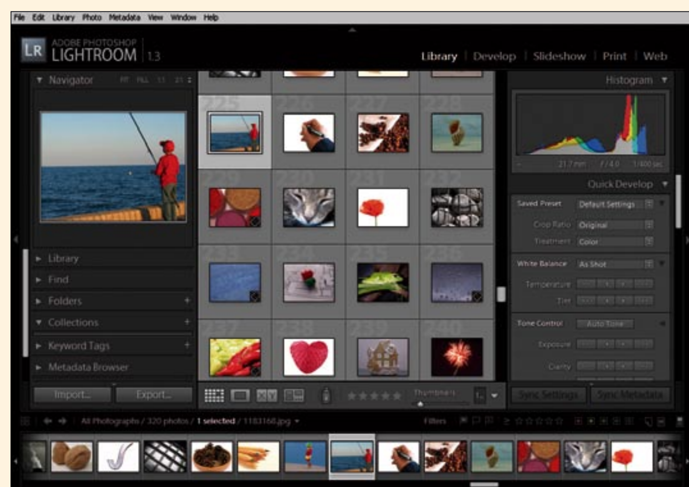
MOEILIJKHEID?



Programma's voor de digitale fotograaf kan je grotendeels opdelen in beeldbewerkers en organizers. Lightroom is echter een buitenbeentje. Deze nieuwkomer is de versmolten vorm van een krachtig beheerprogramma, een beeldbewerker en een raw-converter. Wat dat laatste is en waarom het interessant is, lichten we toe in ons kaderstukje op pagina 49. Lightroom mikt vooral op de gepassioneerde fotograaf die véél foto's schiet en niet geïnteresseerd is in allerlei Photoshop-truukjes. Nochtans heeft dit programma geweldige mogelijkheden in huis om ruis te onderdrukken en de scherpte, de belichting en de kleuren van hele groepen foto's tot in de fijnste details te optimaliseren. Je vindt een testversie van dit programma op www.adobe.com/nl/downloads. Die kan je een maand lang gebruiken. De volledige versie kost € 296 en draait zowel op Mac OS als op Windows.

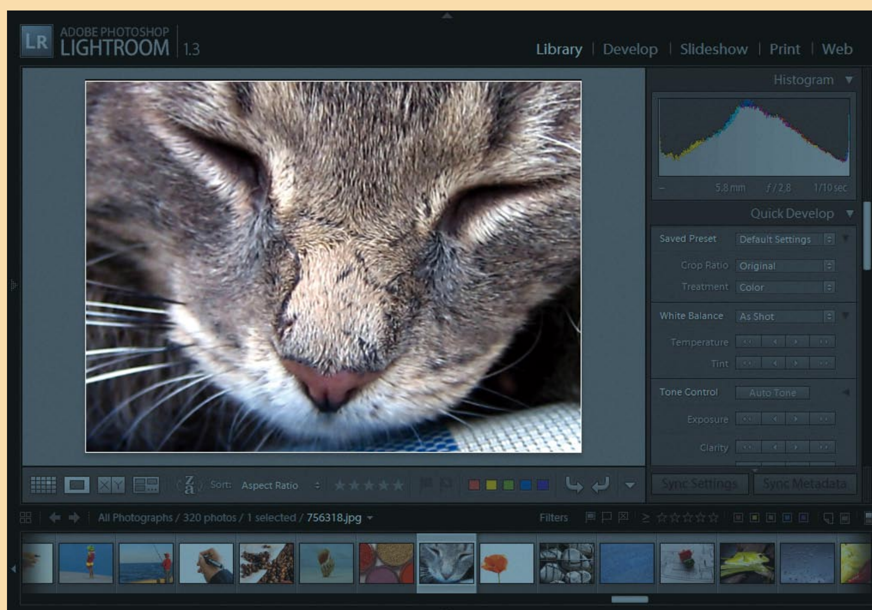
Flipflap in het donker

Het eerste wat opvalt als je het programma opent, is de donkere antracietgrijze achtergrond. Het werkvenster is verdeeld in vier delen. Centraal vind je het paneel dat de foto toont waaraan je op dat ogenblik werkt, maar je kan er ook verschillende foto's tegelijk op weergeven. Met de zijpanelen links en rechts navigeer je doorheen de mappen en voer je allerhande bewerkingen uit. De filmstrip onderaan helpt je dan weer om snel een groep foto's de revue te laten passeren. Met de pijltjes die je aan de rand vindt – zowel links, rechts als boven- en onderaan – kan je de aanpalende panelen verbergen. Op die manier win je werkruimte. Om een verdwenen paneel opnieuw te laten verschijnen, klik je nog een keer op hetzelfde pijltje.



Links en rechts de instellingspanelen. In het midden het centrale werk- en organiseervenster, onderaan de filmstrip.

Lichten aan en uit

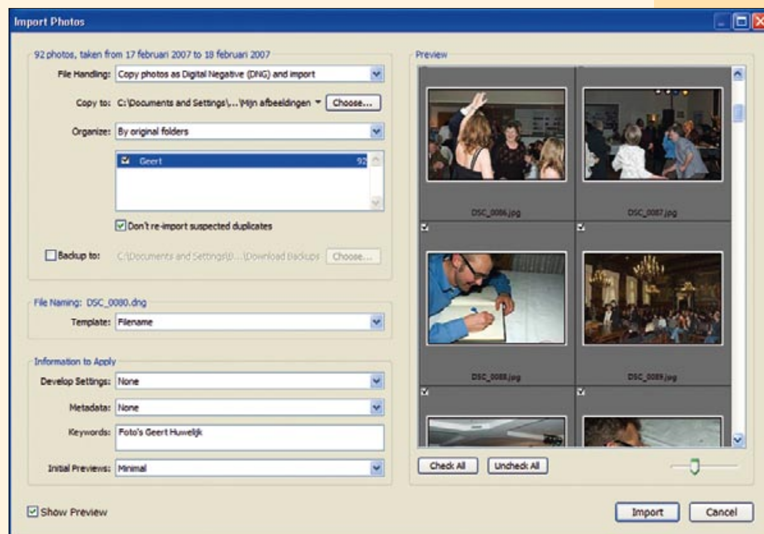


Omdat de poes slaapt, hebben we het paneel links dichtgeklapt en het licht gedimd.

De interface van Lightroom is dichtbevolkt, maar dankzij enkele toetsencombinaties wordt werken een stuk makkelijker. Wil je dat de verschillende panelen snel ruimte maken voor het beeld, dan druk je op de **Tab**-toets. Via **Ctrl+Shift+F** kan je je beelden in fullscreen bewonderen. Om naar de volgende schermmodus te gaan, druk je op de **F**-toets. Maar het leukste is de Lights-out modus, die je bedient met de **L**-toets. Eén keer drukken en de interface op de achtergrond zal dimmen. Bij de volgende druk op de **L**-toets gaat het licht in de donkere kamer helemaal uit, zodat het beeld optimaal tot zijn recht komt.

Module Library

Rechts bovenaan staan vijf knoppen: **Library, Develop, Slideshow, Print** en **Web.** Deze vijf modules volgen de normale manier van werken of workflow van elke moderne fotograaf. Klik ze een voor een aan, en je zal merken dat de inhoud van de zijpanelen zich aanpast aan de gekozen module. In de Print-module verschijnen in het linkerzijpaneel bijvoorbeeld de printsjablonen. Laten we beginnen met foto's in te laden. Hiervoor gaan we naar de bibliotheek of **Library**. Dit is de centrale plaats om foto's te bekijken en te sorteren. Nieuw materiaal laden we via de knop **Import**, door ze naar het Lightroom-venster te slepen of via **File, Import Photos from Disk** of **Import Photos from Device**. Met de eerste menu-opdracht haal je de foto's van een harde schijf, cd of dvd. **Import Photo's from Device** kies je als je afbeeldingen van een camera of kaartlezer wil overpompen. Je bepaalt zelf waar je de foto's fysiek bewaart: op de oorspronkelijke locatie of in de Lightroom-bibliotheek. In het volgende venster navigeer je naar de map waar de foto's op je wachten. Op die manier vul je de fotobank. In het vak **File Handling** beslis je wat er met de bestanden moet gebeuren. Blijven de foto's gewoon op hun huidige locatie staan, of wil je ze naar een nieuwe locatie kopiëren of verplaatsen? Het is ook mogelijk om de plaatjes automatisch te kopiëren en op te slaan in het DNG-formaat. Geen idee wat dat is? Lees dan ons kaderstukje!



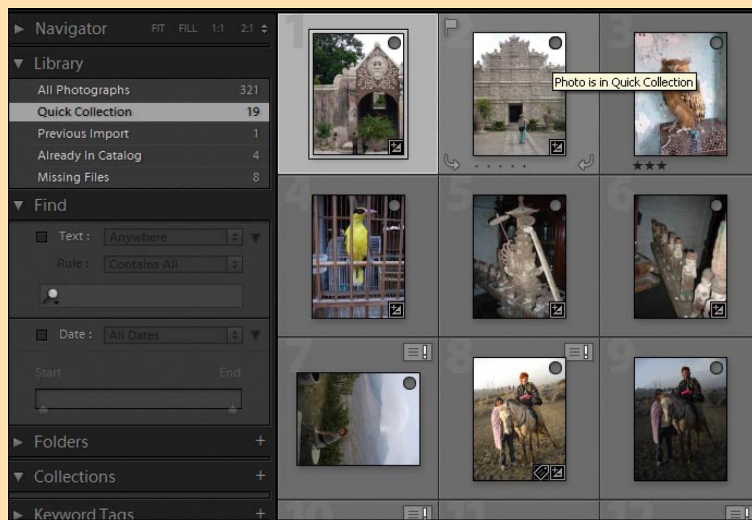
Al deze raw-foto's worden meteen van sleutelwoorden voorzien. Bovendien zet het programma ze onmiddellijk om in het DNG-formaat.

RAW EN DNG

Raw is een beeldformaat zoals jpg, tiff en bmp. Het raw-formaat geeft de data onbewerkt weer, zoals de sensor van de camera ze heeft geregistreerd. Vooral bij spiegelreflexcamera's is dat interessant. Bewaar je je foto's in jpg, dan heeft het beeld namelijk al enkele bewerkingen ondergaan voor je het op je computer hebt geopend – verzadiging, compressie, ... noem maar op. Bij raw heb je geen last van jpg-onregelmatigheden en kan je achteraf allerhande instellingen wijzigen zonder kwaliteitsverlies. Er is maar één nadeel: zowat iedere fabrikant werkt met zijn eigen raw-formaat. Lightroom kan echter bijna alle raw-formaten openen en bewerken. Meer nog, je kan afbeeldingen wegschrijven in het DNG-formaat. Het Digitaal Negatief-formaat is een universeel raw-formaat dat niet aan een bepaald cameramerk is verbonden. Je loopt op die manier niet langer het risico dat bepaalde foto's na een update niet meer geopend kunnen worden omdat het raw-formaat van een bepaalde fabrikant plots niet meer wordt ondersteund.

Collecties maken

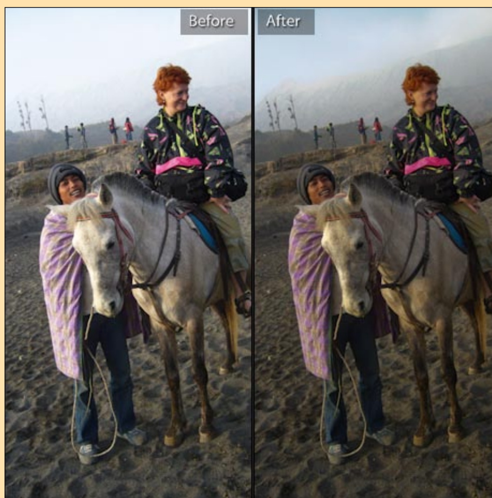
Tijdens het inladen van de foto's wordt alle informatie over de camera, de sluitertijd, de ISO-instelling, enzovoort verzameld. In het zoekvenster bij **Find** kan je bijvoorbeeld alle foto's met dezelfde datum opzoeken, of alle foto's die je van hetzelfde trefwoord hebt voorzien. Als je daarna op **Collections** klikt, kan je snel een aantal mapoverschrijdende verzamelingen vastleggen. Klik op het plusteken en geef je collectie een naam. Daarna versleep je de nodige foto's uit de filmstrip naar die collectie. Maar het handigst is de Quick Collection. Daarmee kan je snel die beelden verzamelen die je nodig hebt voor een bepaald project. Wil je dus een diashow of een reeks afdrukken maken van 10 foto's die allemaal in andere mappen zitten, sleep ze dan eerst in het vak **Quick Collection,** zodat je ze daarna in groep kan afdrukken. Er zijn twee manieren om een foto in een Quick Collection te plaatsen. Open je in het linkerpaneel het vak **Library**, dan zie je het item **Quick Collection** staan. Je kan foto's uit de filmstrip één voor één of in groep (met de **Ctrl**-toets ingedrukt) naar **Quick Collection** slepen. Je kan ook met je muis over de foto in het centrale werkvlak gaan en op de bol klikken die in de rechterbovenhoek van de foto verschijnt. Dan wordt je foto ook toegevoegd aan de Quick Collection. Achteraf kan je je verzameling als een gewone map openen. Klik je daar nogmaals op de bol, dan verdwijnt de foto uit de Quick Collection, maar uiteraard niet uit de oorspronkelijke map.



Klik op de bol in de rechterbovenhoek om de foto aan de Quick Collection toe te voegen.

Weergave

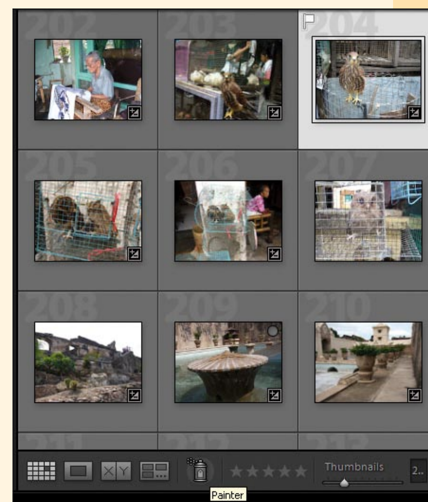
We moeten nog even stilstaan bij de balk onder het centrale fotovenster. De linkerknop dient om foto's in **Grid View** of in 'raster' te tonen. De knop daarnaast toont **Loupe View**. Standaard past de foto netjes in het fotovak, maar als je in Loupe View met de muisaanwijzer op de foto klikt, zal het beeld zich vergroten naar 1:1, de ideale grootte om de scherpte van een foto goed te kunnen beoordelen. Linksboven naast de foto kan je trouwens tussen verschillende groottes kiezen: **Fit** (zodat hij helemaal in het vak past), **Fill** (zodat de kortste zijde in het vak past), **1:1** (één beeldpixel komt overeen met één pixel van het beeldscherm), **2:1**, enzovoort. De derde knop, **Compare View**, dient om het origineel te vergelijken met de bewerkte foto. Tot slot kan je je foto's nog een waardering meegeven aan de hand van de sterren.



Compare View toont de versie voor en na de bewerking.

Synchroniseren met de spuitbus

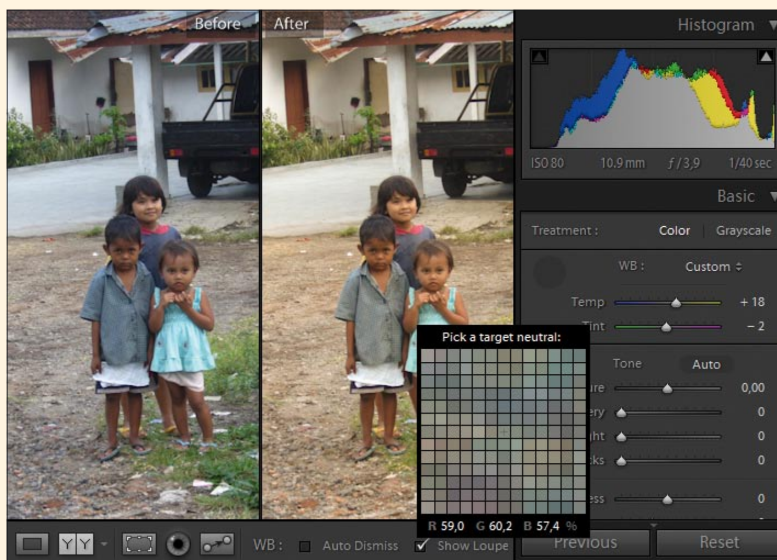
Onderaan het centrale venster zie je ook een spuitbus staan. Dat is de Painter-tool, een erg krachtige vondst om informatie te synchroniseren. Kies eerst **Metadata, Enable Painting.** Selecteer dan de **Painter.** Daarnaast staat een uitklapmenu waar je onder andere kan kiezen uit **Keywords, Label, Rotation** en **Settings.** Als je nu bijvoorbeeld **Keywords** selecteert en enkele sleutelwoorden ingeeft, dan kan je die heel snel op andere foto's overbrengen door er met de Painter op te klikken. Hetzelfde met de kleurinstellingen of de rotatierichting. Je sproeit dus als het ware de instellingen van één foto op aanverwante foto's.



Spuit op de beelden die je eenzelfde bewerking wil laten ondergaan.

Witbalans

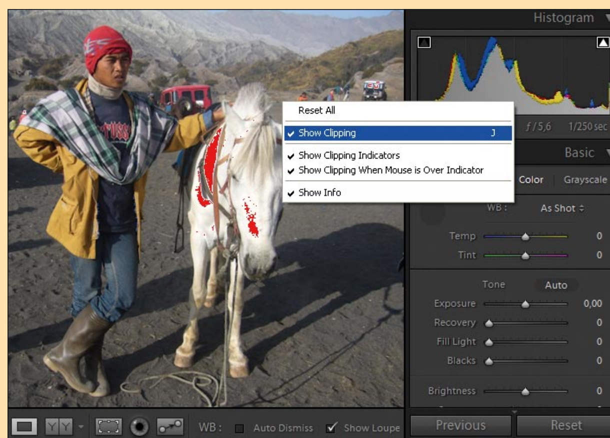
Foto's kan je snel optimaliseren in de module **Develop**, maar ook in de Library kan je al wat aan je foto's sleutelen. Trouwens: de bewerkingen die je in Lightroom uitvoert, hebben nooit invloed op je originele foto's. Een van de instellingen die je al in de Library kan uitvoeren, is de witbalans aanpassen. Tijdens het fotograferen zoekt je camera het absolute wit en het uiterste zwart, om dan alle overige kleurnuances tussenin te bepalen. De lichtomstandigheden kunnen er echter voor zorgen dat de automatische functie van een digitale camera zich hier behoorlijk in vergist. Zo geeft neonlicht bijvoorbeeld eerder een blauwig wit. In het vak **White Balance** kan je instellen dat de originele witbalans van de camera moet behouden blijven (**As Shot**). Wil je dat Lightroom zelf de witbalans berekent, dan kies je **Auto.** Ten slotte kan je met **Custom** zelf een witbalans bepalen met behulp van het pipet. Dat krijg je wel alleen in de module **Develop** te zien. Klik op het pipet en zoek op de foto een kleur die wit, neutraal grijs of zwart benadert. Terwijl je met het pipet in het beeld zoekt, verschijnt er een detailvenster waarop je de RGB-waarden in procenten afleest. Puur wit geeft R 100%, G 100% en B 100%. In de praktijk zoek je naar een wittint die deze waarden het dichtst benadert. De overige kleuren in het beeld zullen zich dan afstemmen op dit wit. Heb je de witbalans anders ingesteld, dan kan je beelden die in hetzelfde bedje ziek zijn, samen verbeteren. Hou de **Ctrl**-toets ingedrukt en klik onderaan in de filmstrip op alle beelden die afgestemd moeten worden op de nieuwe witbalans. Deze foto's zullen in de filmstrip een lichtgrijze rand krijgen. Vervolgens klik je op **Sync.** Bij **Synchronize Settings** kan je dan aanduiden welke instellingen voor de groep moeten gelden. Deze synchroniseeropdracht kan je zowel toepassen op de **As shot**-, de **Auto**- als de **Custom**-instelling.



We zoeken een neutrale grijswaarde om de witbalans op af te stemmen.

Module Develop

In de **Develop**-module kan je bijzonder fijn gaan corrigeren. De belangrijkste functies voor helderheid, contrast, witbalans, ruisreductie en lenscorrectie staan hier in handige panelen, die je met eenvoudige schuifregelaars bedient. Rechtsboven zien we het histogram. Als je daar met de rechtermuisknop op klikt en uit het snelmenu **Show clippings** kiest, krijg je onmiddellijk de plaatsen te zien waar een foto alle detail heeft verloren. Vaak heeft dit met onder- of overbelichting te maken en zijn zo'n clippings op het scherm niet met het blote oog te zien. Lightroom markeert deze zogenaamde uitgebeten zones in rood (voor witte zones) en blauw (voor zwart). Je kan ze wegwerken met de schuifregelaar **Recovery**, die je aantreft onder **Basic**. Daarmee haal je beeldinformatie tevoorschijn die aanvankelijk niet meer te zien was.



De met rood aangeduide delen van het paard zijn alle detail kwijt. We herstellen dit met de functie Recovery.

Veilige originelen

Je raakt je originele foto's nooit kwijt. Het History Panel (**Window, Panels, History**) houdt bovendien alle bewerkingsstappen bij. Daarnaast is het mogelijk om van één foto verschillende versies te bewaren, in zogenaamde **Snapshots**. Met zo'n Snapshot leg je een bewerkingsstadium vast, zodat je later snel kan terugkeren naar zo'n fixeerpunt. In de module Develop staat de knop om snapshots te maken in het linkerpaneel. Klik daar op het plusteken. In het centrale venster van de module Library zie je in de rechterbenedenhoek van ieder miniatuurtje of er iets aan het origineel werd gewijzigd in Lightroom. Er staat dan een klein **+/-**-pictogram in de hoek. Klik erop en je ziet in het History-paneel welke stappen de foto allemaal heeft ondergaan. Met de **Reset**-knop in de module **Develop** herstel je de afbeelding terug in zijn originele staat.



Alleen de foto rechtsboven bevindt zich nog in zijn originele staat.

Presets

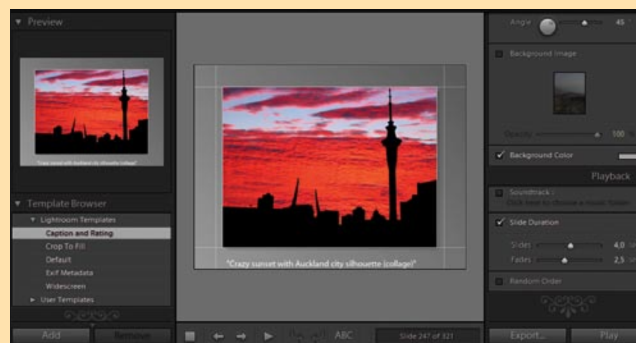


De gemakkelijkste manier om sepiabeelden te maken is met behulp van een preset.

Om met zo weinig mogelijk gedoe hele groepen foto's te verbeteren, werkt Lightroom met Presets. In de module Develop maak je zelf presets aan, zeg maar sets van handelingen die Lightroom op beelden toepast om bijvoorbeeld de witbalans of kleuroptimalisatie te corrigeren. Dankzij de voorgeïnstalleerde presets kan je alvast met één muisklik scherpere zwart-witfoto's of sepiabeelden maken. Zelfs tijdens het importeren kan je al aangeven of je foto's een bepaalde preset moeten ondergaan. Om je eigen preset te maken, klik je op het plusteken rechts van de titel **Presets** (verwijderen doe je met het minteken). Kies de instellingen die je wil vastleggen. Ten slotte geef je in het **Preset Name**-venster een betekenisvolle naam aan deze preset en klik je op de knop **Create**. Eigen sets worden onderaan in de lijst bewaard bij **User Presets**.

Diashows

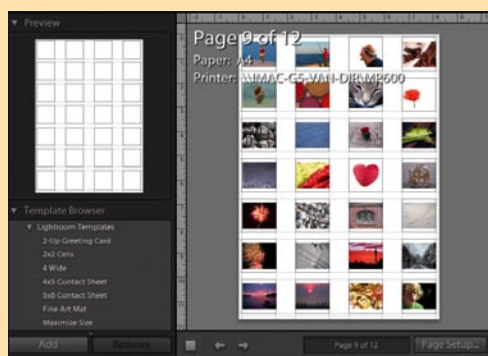
Met de **Template Browser** links blader je door verschillende sjablonen en in het **Preview**-vak daarboven krijg je een voorvertoning. Onderaan in de filmstrip selecteer je de foto's die je in de diashow aan bod laat komen. De handigste manier om snel een verzameling beelden vast te leggen, is de eerder vermelde Quick Collection-functie. Daarna werk je in de rechterkolom van de module **Slideshow**. Daar kan je bepalen hoe je diashow er moet uitzien, met uitklapbare rubrieken zoals **Options**, **Layout**, **Overlays**, **Backdrop** en **Playback**. Onder **Backdrop** bepaal je hoe de achtergrond er uit zal zien. Wil je een lichtgrijze, zwarte of gekleurde achtergrond? Met **Color Wash** beslis je of de achtergrondkleur zachtjes opklaart in een van de hoeken. In plaats van een egale kleur kan je eveneens een afbeelding selecteren die als achtergrond dienst moet doen. Bij **Playback** selecteer je een muziekbestand dat op de achtergrond moet klinken. **Slide Duration** heeft twee regelaars. Met de regelaar **Slides** geef je aan hoelang ieder plaatje in beeld moet blijven. De regelaar **Fades** regelt de duurtijd van de overgangen. Ten slotte klik je op de knop **Export** om de presentatie ergens op je harde schijf weg te schrijven als een pdf-document. Om ze te bekijken, moet je de (gratis) Adobe Reader hebben.



De diashow met geluid wordt bewaard als een pdf-document.

Piekfijne prints

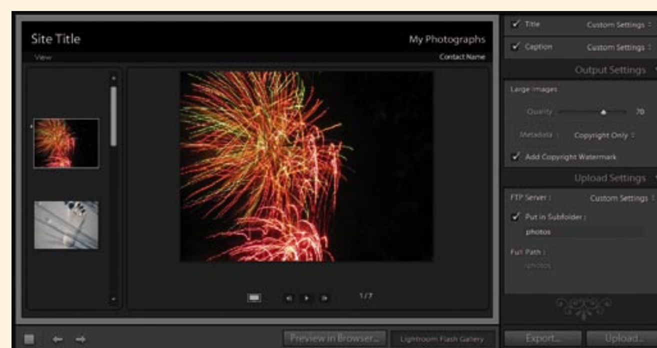
De printomgeving van Lightroom is speciaal ontworpen om hogekwaliteitsafdrukken te maken van groepen foto's. Bovendien heeft dit beestje alles aan boord om contactafdrukken en afdrukken in snelmodus af te werken. Ga naar de module **Print** en selecteer de foto's die je wil afdrukken. Links zie je het **Preview**-venster en de **Template**-browser. Door met de muisaanwijzer over de verschillende templates te bewegen, krijg je in het **Preview**-vak een idee van de verdeling. De **Template**-indeling kan je in de rechterkolom verregaand wijzigen bij de **Image Settings**. Met **Zoom to Fill Frame** worden alle fotovakken tot aan de rand gevuld. Activeer zeker de optie **Auto-Rotate to Fit**, zodat de beelden netjes de oorspronkelijke portret- of landschapsinstelling volgen. Met de optie **Repeat One Photo per Page** zal dezelfde foto zich over de pagina herhalen. **Stroke Border** plaatst een witte of gekleurde rand rond de foto's.



Contactafdrukken maken is een fluitje van een cent.

Met **Identity Plate** is het mogelijk om op het blad of op iedere foto afzonderlijk een naamplaatje aan te brengen, als een soort watermerk. Zelfs snijkruisjes, paginanummers en bestandsnamen kan je toevoegen. Bij **Print Job** is het mogelijk om de foto's in **Draft** af te drukken. Dat is handig voor contactafdrukken die je er snel wil doorjagen. Vervolgens kan je gebruik maken van **Print Sharpening**. Bij het verscherpen van de afdruk zorgt de sturing van Lightroom ervoor dat de inktdruppeltjes van de inkjetprinter minder uitvloeien.

Het web op



Je kan rechtstreeks naar je internetserver uploaden.

De laatste module **Web** dient om webgalerijen in html of Flash samen te stellen. Zo beschik je over een interactieve webgalerie, die je via Lightroom rechtstreeks op je site kan zetten. Net als bij de diashow vind je links de templates en kan je die in de rechterkolom aanpassen naar eigen smaak. Als alles klaar is, kan je met **Export** alle bestanden (html en foto's) netjes in een map op de harde schijf verzamelen. Of je gebruikt de knop **Upload** om de diashow zonder omweg naar de server te sturen. In dat laatste geval moet je in het rechtervak de **Upload settings** ingeven die je van je provider hebt gekregen. ♦